目次

ソフトウェア使用許諾契約 …… 2
必要システム構成 …… 4

1章　インストール・アンインストール …… 5
1.ゲームのインストール …… 5
2.ゲームのアンインストール …… 6
3.DirectX8.1のインストール …… 7

2章　ゲームの起動 …… 8
1.シングルプレイモードの起動 …… 8
2.通信対戦モードの起動 …… 9
3.環境設定の起動 …… 9
4.キーコンフィグの起動 …… 10

3章　ゲーム画面 …… 11
1.タイトル画面 …… 11
2.ミッション設定画面 …… 12
3.シナリオ選択画面 …… 14
4.機体選択画面 …… 15
5.武装変更画面 …… 17
6.セーブデータ選択画面 …… 18
7.陣営選択画面 …… 19
8.ステージ選択画面 …… 20
9.ゲーム画面 …… 21
10.レーダー画面 …… 24

4章　ミッションクリエイトモード …… 28
1.ミッションクリエイトモード …… 28
2.武装変更 …… 32

5章　シナリオプレイモード …… 33
1.シナリオプレイモード …… 33
2.武装変更 …… 36

6章　シングルプレイモード …… 37
1.シングルプレイモード …… 37
2.武装変更 …… 41

7章　ゲームの基本 …… 42
1.機体操作について …… 42
2.慣性について …… 42
3.燃料について …… 42
4.戦闘機について …… 43
5.戦艦について …… 43
6.チャット機能について …… 43

8章　戦闘機の操作 …… 44
1.出撃方法 …… 44
2.操作方法 …… 44
3.出力操作 …… 45
4.ゲーム画面 …… 46
5.簡易レーダー …… 48
6.アラートマーカー …… 49
7.ロックオンマーカー …… 50
8.自動帰艦 …… 51
9.自動追跡 …… 51
10.計器飛行（通信対戦時のみ） …… 52

9章　戦艦の操作 …… 53
1.操作方法 …… 53
2.出力操作 …… 54
3.画面切替 …… 54
4.ゲーム画面 …… 55
5.簡易レーダー …… 57
6.アラートマーカー …… 58
7.ロックオンマーカー …… 59
8.レーダー画面 …… 60
9.ポイントマーカーコマンド …… 61
10.誘導経路コマンド …… 62
11.戦闘機への指示 …… 63

10章　通信対戦について …… 65
1.無料ユーザー登録 …… 65
2.有料会員登録 …… 65
3.会員登録について …… 66

11章　パラメーター …… 67
1.基本パラメーター …… 67
2.装甲パラメーター …… 68
3.エネルギー中和磁場パラメーター …… 69
4.推進力パラメーター …… 70
5.兵装系パラメーター …… 71
6.武装パラメーター …… 72

12章　環境設定 …… 73

13章　キーコンフィグ …… 76

トラブルシューティング …… 80

ユーザーサポートについて …… 82

ソフトウェア使用許諾契約

ボーステック株式会社は、以下の条項に基づき『銀河英雄伝説 VS』Windows版（以下、本ソフトウェアと呼ぶ）を購入されたお客様に対して本ソフトウェアの使用許諾を供与します。
本ソフトウェアをお使いになる前にこの使用許諾契約をよくお読みください。
本ソフトウェアをお使いになった場合は、この使用許諾契約に従うことに同意したものと見なされます。

1. 使用許諾の範囲

本ソフトウェアを購入されたお客様ご自身が、一台のコンピュータに本ソフトウェアインストールし、当該コンピュータにて使用する権利を許諾します。
本ソフトウェアを同時に使用しない場合であっても、使用するコンピュータの台数と同じ数の使用許諾を必要とします。

2. 著作権

本ソフトウェア、パッケージ、マニュアルの著作権はボーステック株式会社が有しています。本契約書の「使用許諾の範囲」に明記されている場合を除いて、お客様が複製物（コピー）の作成をすることはできません。

3. 禁止事項

本ソフトウェアの解析・改変等の行為（逆コンパイル、逆アセンブル等のリバースエンジニアリング）、複製、ネットワーク上の使用、貸与、配布、転送、再使用許諾、転売、二次的開発物の作成を禁じます。
お客様が上記の禁止事項を行ったことにより生じた、障害、直接的・間接的損害、紛争等について、ボーステック株式会社は一切の責任を負わないものとします。

4. 責任制限

本ソフトウェアの使用により発生したお客様および第三者が被った直接的・間接的損害、紛争等についていかなる場合もボーステック株式会社が負う責任の総額は、お客様が本ソフトウェアに対してお支払いになった金額を上限といたします。
また、本ソフトウェアにバグ、エラー、脱落がないことも最新の代替良品に交換すること以外は保証いたしません。
お客様が期待する成果を得るための本ソフトウェアを含めたソフトウェアの選択、インストール、使用および使用結果につきましては、お客様の責任とさせていただきます。

5. 契約期間

当該使用許諾契約書は、お客様が本ソフトウェアを購入した時点より発効し、本ソフトウェアの使用の終了と本ソフトウェアおよび関連マニュアルの破棄によりいつでも終了することができます。お客様が本件契約のいずれかの事項に違反した場合は、ボーステック株式会社は本件契約を解除し本ソフトウェアの使用を終了させることができます。

この場合は、お客様は速やかに本ソフトウェアおよび関連マニュアルを破棄する必要があります。本件契約の終了によりボーステック株式会社は一切の責務を免れます。

6. その他

本件契約書は本ソフトウェアに関する取り決め、および同意を示すものです。

本ソフトウェアの宣伝・広告・告知の内容と本ソフトウェアの内容が異なる場合は、本ソフトウェアの内容を優先します。

本契約書に関する一切の紛争に関しては、東京地方裁判所を専属管轄裁判所とします。

必要システム構成

『銀河英雄伝説ＶＳ』の動作に必要なシステム構成は、下記の通りです。

対応OS	：Windows98、WindowsMe 、Windows2000、WindowsXP 日本語版
CPU	：PentiumⅡ 800MHz以上
メモリ	：128MB以上
グラフィック	：VRAM32MB以上搭載のDirectX8.0に対応した3Dグラフィックボード
ハードディスク	：700MB以上
CD-ROMドライブ	：16倍速以上
音源	：DirectX8.1に対応したPCM音源
その他	：DirectX8.1に対応した環境が必要 ネットワーク対戦を行う場合には、DirectX8.1に対応した通信機器が必要。

※インターネット接続では、電話代&プロバイダ料金はご利用者の負担となります。
※回線状況によってはインターネット対戦が中断することがあります。また、プロバイダの設定によっては対戦できない場合があります。

1章　インストール・アンインストール

1.ゲームのインストール

『銀河英雄伝説 ＶＳ』をプレイするには、ゲームに必要なファイルをゲームCD-ROMよりインストールする必要があります。
『銀河英雄伝説 ＶＳ』をインストールするには約700MBの空き容量が必要です。
プログラムのインストールは、下記の操作手順で行います。

■操作手順

①CD-ROMドライブにゲームCD-ROMをセットします。
　ゲームスターターが自動的に起動します。
　※自動的にゲームスターターが起動しない場合は、「ﾏｲ ｺﾝﾋﾟｭｰﾀ」から
　　CD-ROMドライブをダブルクリックして起動します。

②ゲームスターターから「インストール」を選択します。
　インストーラーが起動しますので、画面の指示に従ってインストールを行います。

2. ゲームのアンインストール

『銀河英雄伝説 ＶＳ』をアンインストールする場合は、下記の手順で行います。

■操作手順

①デスクトップ上の［ﾏｲｺﾝﾋﾟｭｰﾀ］を開きます。
②［ｺﾝﾄﾛｰﾙﾊﾟﾈﾙ］を開きます。
③［ｱﾌﾟﾘｹｰｼｮﾝの追加と削除］を選択します。
　［ｱﾌﾟﾘｹｰｼｮﾝの追加と削除のプロパティ］が開きます。
④［ソフトウェア一覧］から「銀河英雄伝説ＶＳ」を選択して、【追加と削除】ボタンを選択します。
　アンインストーラーが起動します。
　アンインストーラーの指示に従ってアンインストールをおこないます。

3.DirectX8.1 のインストール

「DirectX」は、Microsoft社から提供されているWindowsの機能を拡張するプログラムです。
「DirectX」はWindowsのシステムに深く関係するプログラムですので、そのインストールには細心の注意が必要です。

『銀河英雄伝説 ＶＳ』をプレイするには「DirectX 8.1」をインストールする必要があります。
「DirectX 8.1」に対応していないパソコンにインストールをおこなうと、画面が正しく表示されなくなったり、Windowsが起動しなくなるなどの障害が発生する恐れがあります。
最新のパソコンでも、「DirectX 8.1」以上に完全に対応していない機種もあります。
「DirectX 8.1」をインストールする前に、ご使用のパソコンが「DirectX 8.1」に対応しているかどうか、ご使用のパソコンメーカーにご確認ください。

また、「DirectX 8.1」をインストールしたことによる不具合に関しては、ご使用のパソコンメーカーやMicrosoft社にお問い合わせください。
「DirectX 8.1」のインストールは、下記の操作手順で行います。

■操作手順

①CD-ROMドライブにゲームCD-ROMをセットします。
　ゲームスターターが自動的に起動します。
　※自動的にゲームスターターが起動しない場合は、「ﾏｲ ｺﾝﾋﾟｭｰﾀ」から
　　CD-ROMドライブをダブルクリックして起動します。

②ゲームスターターから「DirectXインストール」を選択します。
　インストーラーが起動しますので、画面の指示に従ってインストールを行います。

2章　ゲームの起動

銀河英雄伝説ＶＳの起動は、ゲームスターターより行います。

1. シングルプレイモードの起動

シングルプレイを行う場合は、下記の手順でゲームを起動します。

■操作手順

①CD-ROMドライブにゲームCD-ROMをセットします。
　ゲームスターターが起動します。
　※自動的にゲームスターターが起動しない場合は、「ﾏｲ ｺﾝﾋﾟｭｰﾀ」から
　　CD-ROMドライブをダブルクリックして起動します。
②ゲームスターターから、「銀河英雄伝説VS」を選択すると、ゲームが起動
　します。

2. 通信対戦モードの起動

通信対戦を行う場合、下記の手順でロビーサーバーに接続します。

■操作手順

①CD-ROMドライブにゲームCD-ROMをセットします。
ゲームスターターが起動します。
※自動的にゲームスターターが起動しない場合は、「ﾏｲ ｺﾝﾋﾟｭｰﾀ」から
CD-ROMドライブをダブルクリックして起動します。
②ゲームスターターから、「ロビー対戦」を選択すると、対戦専用ロビーサーバーに接続します。

3. 環境設定の起動

環境設定を行う場合、下記の手順で環境設定を起動します。

■操作手順

①CD-ROMドライブにゲームCD-ROMをセットします。
ゲームスターターが起動します。
※自動的にゲームスターターが起動しない場合は、「ﾏｲ ｺﾝﾋﾟｭｰﾀ」から
CD-ROMドライブをダブルクリックして起動します。
②ゲームスターターから、「環境設定」を選択すると、環境設定画面が表示されます。

4. キーコンフィグの起動

キーコンフィグを行う場合、下記の手順でキーコンフィグを起動します。

■操作手順

①CD-ROMドライブにゲームCD-ROMをセットします。
ゲームスターターが起動します。
※自動的にゲームスターターが起動しない場合は、「ﾏｲ ｺﾝﾋﾟｭｰﾀ」から
CD-ROMドライブをダブルクリックして起動します。

②ゲームスターターから、「キーコンフィグ」を選択すると、キーコンフィグ画面が表示されます。

3章　ゲーム画面

1.タイトル画面

タイトル画面では、プレイするモードを選択します。

①Mission Create
　好きな戦場を選択し、配置兵力を自由に設定できるモードです。
②Scenario Play
　原作を基に設定した戦場で戦うモードです。
③Single Game
　原作を基にして設定した連続ミッションで戦うモードです。
④Quit
　ゲームを終了します。

2. ミッション設定画面

「Mission Create」を選択すると、プレイするミッション内容を設定するミッション設定画面に移動します。

①マップ選択欄

プレイするマップを選択する欄です。

マップ選択欄より、プレイしたいマップを選択して「選択」ボタンをクリックすると、プレイするマップが選択されます。

②配置設定欄

マップ選択欄でプレイするマップを選択すると、配置設定欄に各陣営の紋章の形をした部隊配置エリアが表示されます。

部隊配置エリアを選択すると、配置エリアに配置する艦数を設定することができます。

③時間設定欄
　ミッションの制限時間を設定することができます。
④勝敗条件設定欄
　ミッションの勝利条件を設定することができます。
⑤「選択」ボタン
　マップ選択欄でプレイしたいマップを選択して「選択」ボタンをクリックすると、プレイするマップが選択されます。
⑥「撤回」ボタン
　プレイするマップを選択した状態で「撤回」ボタンをクリックすると、マップの選択が解除されます。
⑦「開始」ボタン
　プレイしたいマップを選択した状態で「開始」ボタンをクリックすると、ミッション内容が決定されて「機体選択画面」に移行します。
⑧「戻る」ボタン
　「戻る」ボタンをクリックすると、タイトル画面に戻ります。

3. シナリオ選択画面

シナリオ選択画面では、下記の操作を行います。

①シナリオリスト
　プレイ可能なシナリオのリストが表示されます。
②簡易マップ
　プレイするシナリオのイメージ画像が表示されます。
③シナリオ概略
　選択中のシナリオに関する、簡単な概要が表示されます。
④「決定」ボタン
　選択中のシナリオをプレイするため、機体選択画面に移動します。
⑤「戻る」ボタン
　シナリオを選択せずに、タイトル画面に戻ります。

4. 機体選択画面

機体選択画面では、操作する機体を選択します。

①部隊リスト・選択ユニット表示エリア
部隊リスト・選択ユニット表示エリアには下記の情報が表示されます。

・部隊リスト
マップ表示エリアで「配置エリア」を選択すると、その配置エリアに登録されているユニットを一覧表示します。
部隊リストより、ユニットを選択すると、「選択」ボタンが選択可能になります。

・選択ユニット表示
部隊リストよりユニットを選択すると、選択したユニットのモデルデータを表示します。

②マップ表示エリア
戦場となるマップを簡易表示します。
マップ表示エリアにある「配置エリア」を選択すると、部隊リスト・選択ユニット表示エリアに、選択した配置エリアに登録されているユニットを一覧表示します。
③制限時間
制限時間を表示するエリアです。

④勝利条件
勝利条件を表示するエリアです。
勝利条件が複数設定されている場合は、一定時間ごとに切り替え表示されます。

⑤「選択」ボタン
使用するユニットを選択するためのボタンです。
部隊リストより、操作したいユニットを選択して「選択」ボタンを選択すると、操作するユニットを決定します。
⑥「武装」ボタン
ゲーム中操作するユニットの武装変更を行うためのボタンです。
操作するユニットを決定している状態でのみ、選択可能です。
「変更」ボタンを選択すると、武装変更画面に移行します。
⑦「撤回」ボタン
使用するユニットの選択を解除するボタンです。
操作するユニットを決定している状態でのみ、選択可能です。
「撤回」ボタンを選択すると、操作ユニットの選択をキャンセルします。
⑧「開始」ボタン
使用ユニットの選択を終了して、ゲームを開始するボタンです。
操作するユニットを決定している状態でのみ、選択可能です。
「開始」ボタンを選択すると、ゲームが開始されます。

5. 武装変更画面

武装変更画面では、使用する兵器の武装を変更することができます。

①主砲変更欄
「主砲変更欄」をクリックすると、主砲として装備する兵器を変更することができます。
②副砲変更欄
「副砲変更欄」をクリックすると、副砲として装備する兵器を変更することができます。
③ミサイル変更欄
「ミサイル変更欄」をクリックすると、装備するミサイルを変更することができます。
④各種装備変更欄
「各種装備変更欄」をクリックすると、様々な追加装備を装備・変更することができます。
⑤「決定」ボタン
武装内容を変更して、機体選択画面に戻ります。
⑥「撤回」ボタン
変更内容をキャンセルして、機体変更画面に戻ります。

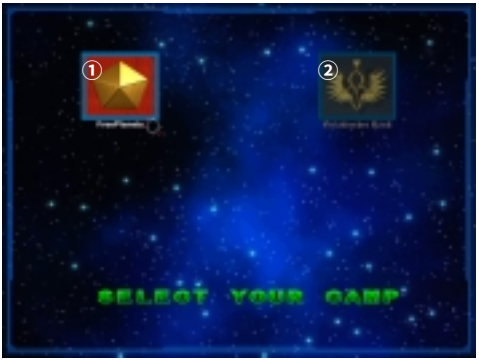
6. セーブデータ選択画面

セーブデータ選択画面では、シングルプレイモードでデータを保存するセーブスロットを選択します。

①セーブスロット欄
　セーブデータを保存するスロットを選択することができます。

7.陣営選択画面

陣営選択画面では、シングルプレイモードでプレイする陣営を選択します。



①「同盟軍」ボタン
　同盟軍を担当してプレイします。
②「帝国軍」ボタン
　帝国軍を担当してプレイします。

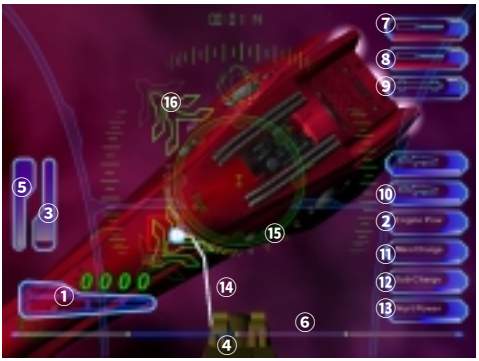
8. ステージ選択画面

ステージ選択画面では、ゲームプレイするステージを選択します。

①「ステージ選択」ボタン
　プレイするステージを変更することができます。
②「PLAY」
　選択したステージを開始します。

9. ゲーム画面

ゲームが開始すると、ゲーム画面が表示されます。



①速度計
　現在の速度を表示します。
②出力計
　現在推進出力に使用しているエネルギー量を表示します。

③燃料計
　現在の搭載燃料を表示します。燃料が0になると自機は破壊されます。
　※戦艦を操作している場合、燃料は存在しません。
④パイロット名
　ネット対戦時、操作しているプレイヤー名を表示します。

⑤耐久度計
操作中の機体の耐久度をバーで表示します。
耐久度が0になると、機体は破壊されます。
⑥出力バランスバー
戦艦の最大出力を100%として、現在使用中の「推進出力」、「中和磁場出力」、「主砲出力」、「副砲出力」で使用しているエネルギー量のバランスをバーで表示します。

・黄色　推進出力　・青　中和磁場出力　・赤　主砲出力　・オレンジ　副砲出力

⑦主砲パラメーター
主砲として搭載している武器の略称と、現在充填しているエネルギー量をバーで表示します。
充填エネルギーが増えるに従って、バーは右から左に長くなり、主砲発射可能となると色が変化します。主砲がエネルギー系武器ではない場合、バーの長さは固定となります。
実弾系武器を搭載している場合は、残弾数を表示します。
⑧副砲パラメーター
副砲として搭載している武器の略称と、現在充填しているエネルギー量をバーで表示します。
充填エネルギーが増えるに従って、バーは右から左に長くなり、主砲発射可能となると色が変化します。副砲がエネルギー系武器ではない場合、バーの長さは固定となります。
実弾系武器を搭載している場合は、残弾数を数値で表示します。

※発射にエネルギーを使用しない武器の場合、バーは表示されません。

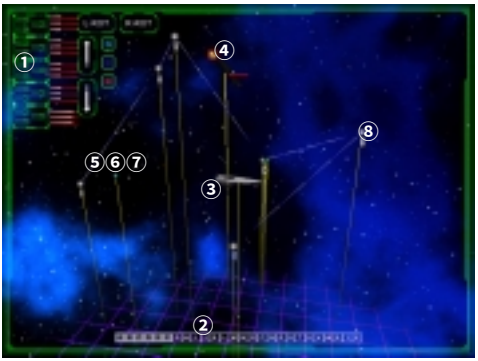
⑨ミサイルパラメーター
ミサイルとして搭載している武器の略称と、残弾数を数値で表示します。
⑩僚機情報
部下の戦闘機の耐久度を、バーで表示します。

⑪主砲充填出力バー
　主砲充填エネルギーに回しているエネルギー量を、バーで表示します。
⑫副砲充填出力バー
　副砲充填エネルギーに回しているエネルギー量を、バーで表示します。
⑬中和磁場出力バー
　中和磁場出力ーに回しているエネルギー量を、バーで表示します。
⑭戦艦モデルデータ
　現在操作中の戦艦のモデルデータを表示します。
⑮簡易レーダー
　敵が存在する方向が矢印で表示する簡易レーダーを表示します。
　レーダーサークルの内側に表示されるマーカーは「戦艦」を表します。
　艦の状況により、戦艦マーカーの色が設定されます。
　赤：敵艦
　緑：味方艦
　青：母艦

　レーダーサークルの外側に表示されるマーカーは「戦闘機」を表します。
　戦艦操作時は、戦闘機マーカーは表示されません。
　戦闘機の状況により、戦闘機マーカーの色が設定されます。
　黄：敵機
　白：味方機
⑯アラートマーカー
　自機を射程範囲に捕らえている敵機が存在する方向を表示します。

10. レーダー画面

ゲームプレイ中、キーボードの「F1」キーを押すと、レーダー画面が表示されます。
レーダー画面表示中に「F1」キーを押すと、メイン画面に戻ります。
出撃中の戦闘機は、レーダー画面が表示されません。



①戦闘機ボタン
　出撃中の自艦所属戦闘機小隊を表示します。
　自艦シンボルグラフィック選択は、登載中の戦闘機小隊のボタンを表示します。

②ポイントマーカーボタン
　ポイントマーカーを使用する際、選択するボタンです。
　使用中のポイントマーカーに該当するボタンは、色が変化します。

③自艦シンボルグラフィック
「自艦シンボルグラフィック」は、プレイヤーが操作している戦艦のグラフィックを表示します。
「自艦シンボルグラフィック」の正面は、自艦の正面方向に艦首を合わせて表示します。
「戦艦レーダー画面」を回転させ、レーダー表示方向を変更すると、「自艦シンボルグラフィック」も「戦艦レーダー画面」の回転に合わせて回転し、
常に自艦の正面方向を示します。
「自艦シンボルグラフィック」は「戦艦レーダー画面」の中央に表示し、自艦が移動した場合も常に中央に表示します。
「自艦シンボルグラフィック」の高さは、「高さ表示ライン」の長さで表示し、その長さは上下表示限界の中間点に位置するように表示します。

④戦艦シンボルグラフィック
「戦艦シンボルグラフィック」は、味方陣営の戦艦および発見した敵陣営の戦艦のグラフィックを表示します。
「戦艦シンボルグラフィック」の正面は、味方陣営の戦艦および発見した敵陣営の戦艦の正面方向に艦首を合わせて表示します。
「戦艦レーダー画面」を回転させ、レーダー表示方向を変更すると、「戦艦シンボルグラフィック」も戦艦レーダー画面の回転に合わせて回転し、常に敵艦の正面方向を示します。
「戦艦シンボルグラフィック」の高さは、「高さ表示ライン」の長さで表示します。
高さを示す黄線は、高度が高ければ長く、低ければ短く表示します。
「戦艦シンボルグラフィック」は、自艦および味方陣営の戦艦、敵艦の移動、
「戦艦レーダー画面」の回転に従い、
画面中央を自艦とした相対位置に表示されます。

⑤所属機マーカー

「所属機マーカー」は、自艦に所属する戦闘機を「水色の光点」で表示します。
「所属機マーカー」の高さは、黄線の「高さ表示ライン」の長さで表示します。
「高さ表示ライン」、高度が高ければ長く、低ければ短く表示します。
「所属機マーカー」は、自艦および味方戦闘機の移動、「戦艦レーダー画面」の回転に従い、自艦を画面中央とした相対位置に表示されます。

⑥味方機マーカー

「味方機マーカー」は、味方陣営の戦闘機を「青い光点」で表示します。
「所属機マーカー」の高さは、黄線の「高さ表示ライン」の長さで表示します。
「高さ表示ライン」、高度が高ければ長く、低ければ短く表示します。
「味方機マーカー」は、自艦および味方戦闘機の移動、「戦艦レーダー画面」の回転に従い、自艦を画面中央とした相対位置に表示されます。

⑦敵機マーカー

「敵機マーカー」は、発見した敵陣営の戦闘機を「赤い光点」で表示します。
「敵機マーカー」の高さは、「高さ表示ライン」の長さで表示します。
高さを示す黄線は、高度が高ければ長く、低ければ短く表示します。
「敵機マーカー」は、自艦および敵戦闘機の移動、「戦艦レーダー画面」の回転に従い、自艦を画面中央とした相対位置に表示されます。

⑧ポイントマーカー

「ポイントマーカー」は、「ポイントマーカーコマンド」にて指定された場所に「白い光点」と1文字で示される「ポイント名」で表示します。
「ポイントマーカー」に向きはありません
「ポイントマーカー」の高さは、「高さ表示ライン」の長さで表示します。
高さを示す黄線は、高度が高ければ長く、低ければ短く表示します。
「ポイントマーカー」は、自艦の移動、「戦艦レーダー画面」の回転に従い、自艦を画面中央とした相対位置に表示します。

⑨誘導航路

「誘導航路」は、「誘導コマンド」にて連結された「ポイントマーカー」を結ぶ予定飛行ルートを「白線」と飛行方向を示す矢印で表示します。

⑩高さ表示ライン

「高さ表示ライン」は、レーダー画面上で各オブジェクトの高さを「黄色い線」で表示します。

「高さ表示ライン」の長さは、低高度のオブジェクトの物は短く描画し、高度が上がるに従って長く描画します。

⑪グリッド線

「グリッド線」は、「戦艦レーダー画面」最底辺部に格子状等間隔に暗青色の線として表示します。

4章　ミッションクリエイトモード

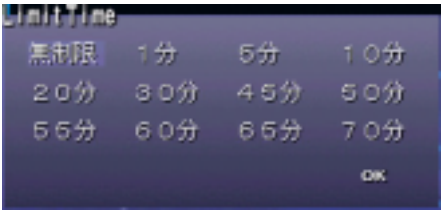
1.ミッションクリエイトモード

ミッションクリエイトモードでは、プレイする戦場・戦力・勝利条件などを自由に設定してプレイします。

■操作手順

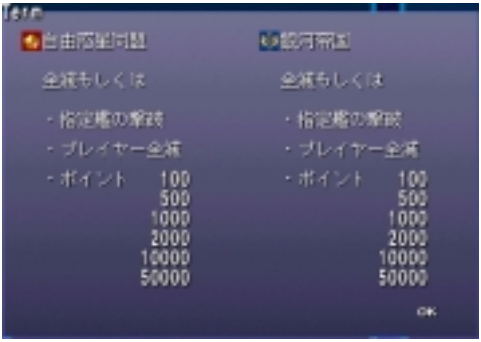
①タイトル画面で、「Mission Create」を選択します。
「Mission Create」を選択すると、ミッション設定画面に移動します。

②ミッション設定画面の「マップ選択欄」でプレイしたいマップを選択します。
マップを選択した状態で「選択」ボタンを選択すると、プレイするマップが設定されます。
③マップを設定した状態で、「時間設定欄」を選択します。
時間設定ウインドウが表示されます。



④時間設定ウインドウから、制限時間を選択します。
制限時間を選択した状態で「OK」を選択すると、制限時間が設定されます。

⑤マップを設定した状態で、「勝敗条件設定欄」を選択します。
勝敗条件設定ウインドウが表示されます。



⑥勝敗条件設定ウインドウから、勝敗条件を選択します。
設定できる勝敗条件は、下記の通りです。

自由惑星同盟　：自由惑星同盟側の勝利条件を設定します。
銀河帝国　　：銀河帝国側の勝利条件を設定します。
指定艦撃破　　：ランダムで設定される相手陣営の指定艦を撃破すると勝利します。
プレイヤー全滅：相手陣営のプレイヤーを全滅させると勝利します。
ポイント　　：勝利ポイントが設定値に達すると勝利します。

勝敗条件を設定した状態で「OK」を選択すると、勝敗条件が設定されます。
⑦マップを設定した状態で、「配置設定欄」の「配置エリア」を選択すると、配置艦船数設定ウインドウが表示されます。
配置する艦数を選択した状態で「OK」を選択すると、配置する艦船数が設定されます。
⑧制限時間、勝敗条件、配置艦船数の設定が終わったら「開始」ボタンを選択します。
「開始」ボタンを選択すると、機体選択画面に移動します。

⑨機体選択画面の「マップ表示エリア」から「配置エリア」を選択します。
配置エリアを選択すると、「部隊リスト・選択ユニット表示エリア」に選択した艦名とその搭載機がリスト表示されます。
⑩「部隊リスト・選択ユニット表示エリア」のリストより、プレイしたい機体を選択します。
⑪「部隊リスト・選択ユニット表示エリア」のリストより、操作したい機体を選択して「選択」ボタンを選択すると
操作する機体が決定されます。
⑫操作する機体を選択した状態で「開始」ボタンを選択すると、ゲームが開始します。

2. 武装変更

機体選択画面で、操作する機体を選択した状態で「武装」ボタンを選択すると、
武装変更画面に移動します。
武装変更画面では、操作する機体の武装内容を変更することができます。

■操作手順

①機体選択画面で、操作する機体を選択します。
②操作する機体を選択した状態で、「武装」ボタンを選択します。
　武装変更画面に移行します。
③武装変更画面で、武装変更したい兵器の「武装変更欄」を選択します。
　装備可能な武装のリストが表示されます。
④武装リストから、装備したい武装を選択します。
⑤武装変更が終了したら、「決定」ボタンを選択すると、
　武装が変更されて機体選択画面に戻ります。

5章　シナリオプレイモード

1. シナリオプレイモード

シナリオプレイモードでは、原作を基に設定したミッションをプレイします。

■操作手順

①タイトル画面で、「Scenario Play」を選択します。

②シナリオ選択画面の「シナリオリスト」でプレイしたいシナリオを選択します。
シナリオを選択すると「シナリオ概略」にシナリオの概要が表示されます。
③プレイするシナリオを選択したら、「決定」ボタンを選択してプレイするシナリオを決定します。
プレイするシナリオを決定すると機体選択画面に移動します。

④機体選択画面の「マップ表示エリア」から「配置エリア」を選択します。
配置エリアを選択すると、「部隊リスト・選択ユニット表示エリア」に選択した艦名とその搭載機がリスト表示されます。
⑤「部隊リスト・選択ユニット表示エリア」のリストより、プレイしたい機体を選択します。
⑥「部隊リスト・選択ユニット表示エリア」のリストより、操作したい機体を選択して「選択」ボタンを選択すると
操作する機体が決定されます。
⑦操作する機体を選択した状態で「開始」ボタンを選択すると、ゲームが開始します。

2. 武装変更

機体選択画面で、操作する機体を選択した状態で「武装」ボタンを選択すると、
武装変更画面に移動します。
武装変更画面では、操作する機体の武装内容を変更することができます。

■操作手順

①機体選択画面で、操作する機体を選択します。
②操作する機体を選択した状態で、「武装」ボタンを選択します。
　武装変更画面に移行します。
③武装変更画面で、武装変更したい兵器の「武装変更欄」を選択します。
　装備可能な武装のリストが表示されます。
④武装リストから、装備したい武装を選択します。
⑤武装変更が終了したら、「決定」ボタンを選択すると、
　武装が変更されて機体選択画面に戻ります。

6章　シングルプレイモード

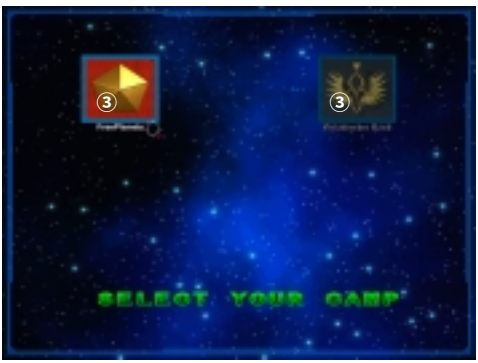
1. シングルプレイモード

シングルプレイモードでは、戦闘機パイロットとして、原作を基に設定したミッションを連続プレイします。

■操作手順

①タイトル画面で、「Single Game」を選択します。
「Single Game」を選択すると、セーブデータ選択画面に移動します。

②セーブデータ選択画面で、プレイデータをセーブするセーブスロットを選択します。
選択したセーブスロットが未使用の場合、陣営選択画面に移動します。
選択したセーブスロットにデータが保存されている場合は、ステージ選択画面に移動します。



③陣営選択画面で、プレイする陣営を選択します。
陣営を選択すると、ステージ選択画面に移動します。
※手順②でデータが保存されているセーブスロットを選択した場合、この手順はありません。

④ステージ選択画面で、プレイするステージを選んで「PLAY」を選択しす。
プレイするステージを選択すると、機体選択画面に移動します。

⑤「部隊リスト・選択ユニット表示エリア」のリストより、操作したい機体を選択して「選択」ボタンを選択すると
操作する機体が決定されます。
⑥操作する機体を選択した状態で「開始」ボタンを選択すると、ゲームが開始します。

⑦ゲームが終了すると、ステージ終了画面が表示されます。

・RETRY
プレイ結果を保存せず、再度同じステージをプレイします。
プレイ結果を保存しないため、ステージクリア情報、新武器登場情報などは保存されません。
・STAGE SELECT
プレイ結果を保存して、ステージセレクト画面に移動します。
・TITLE
プレイ結果を保存せず、ゲームタイトル画面に戻ります。
プレイ結果を保存しないため、ステージクリア情報、新武器登場情報などは保存されません。

2. 武装変更

ミッションクリア時に、新たな武装を入手することがあります。
武装を入手した場合、操作する機体の武装内容を変更することができます。

■操作手順

①機体選択画面で、操作する機体を選択します。
②操作する機体を選択した状態で、「武装」ボタンを選択します。
　武装変更画面に移行します。
③武装変更画面で、武装変更したい兵器の「武装変更欄」を選択します。
　装備可能な武装のリストが表示されます。
④武装リストから、装備したい武装を選択します。
⑤武装変更が終了したら、「決定」ボタンを選択すると、
　武装が変更されて機体選択画面に戻ります。

7章　ゲームの基本

1. 機体操作について

『銀河英雄伝説ＶＳ』では、前進する際にエンジンを噴射する必要があります。
噴射する方向によっては、機種を正面に向けたまま上下左右への平行移動を行うことができます。
キーコンフィグ「AUTO CONTROL」をONに設定すると、常に前進方向への噴射を行う設定に変更することができます。

2. 慣性について

『銀河英雄伝説ＶＳ』では、機体は慣性によりプレイヤーの意図しない方向に流される場合があります。
加速中の戦艦より出撃した場合、艦外に出た戦闘機は戦艦の速度・加速方向に合わせた慣性がかかります。
慣性を打ち消すには、流されている方向と逆に噴射するか、ブレーキを使用して機体速度を0にしてください。

3. 燃料について

戦闘機には燃料があり、エンジンを噴射するたびに燃料を消費します。
燃料が0になると戦闘機は破壊されます。
※戦艦には、燃料の概念はありません。

4. 戦闘機について

戦闘機は3機1小隊を1つの単位として扱います。
戦闘機を選択したプレイヤーが自機を破壊された場合、僚機が残っていれば僚機に乗り移ることができます。
自分の小隊に所属する三機が撃破されると乗り移りはできなくなり、ゲームオーバーとなります。

なお、母艦に帰艦すると、弾薬・燃料の補充と機体の修理ができます。

5. 戦艦について

戦艦は1隻を1つの単位として扱います。
選択した艦が戦闘機を搭載している場合、搭載している戦闘機に対して指示を下すことができます。
戦艦は、弾薬の補充、艦体の修理はできません。

6. チャット機能について

通信対戦中、プレイヤー間でチャットを行うことができます。

キーボードの「Enter」キーを押すと、チャット入力が可能となります。

8章　戦闘機の操作

戦闘機の操作方法は、下記の通りです。

1. 出撃方法

戦闘機は、ゲーム開始直後は戦艦に格納されています。
戦艦から出撃する場合は、キーボードの「F6」キーを選択してください。

2. 操作方法

戦闘機の操作には下記のキーを使用します。

テンキー4移動	：左	LEFT　旋回	：左
テンキー6	：右	RIGHT	：右
テンキー5	：前	UP	：上
テンキー0	：後	DOWN	：下
テンキー8	：上	テンキー1	：左ロール
テンキー2	：下	テンキー3	：右ロール
B	：ブレーキ	F5	：急加速

Q　攻撃	：主砲発射
W	：副砲発射（ワルキューレには存在しません）
E	：ミサイル発射
F1	：レーダー画面/メイン画面切替（戦艦搭載時のみ使用可能）
F4	：ポイントマーカー表の表示。（通信対戦時のみ使用可能）
F6	：母艦よりの出撃/母艦への帰還。
F8	：僚機への攻撃指示。近接する敵に対して攻撃を実行させる。
F9	：視点位置切替

各キーは、キーコンフィグで変更することができます。

3. 出力操作

戦闘機の主砲・エネルギー中和磁場・推進出力は、それぞれエネルギー使用配分を変更することができます。
エネルギー使用配分を変更すると、よりすばやく動作できたり、
砲のリロードにかかる時間の短縮を図ることができます。
出力操作には、下記のキーを使用します。

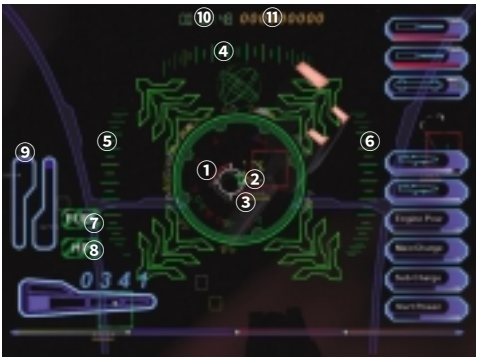
T　　：推進出力を上げ、エネルギー中和磁場出力を下げる
Y　　：推進出力を下げ、エネルギー中和磁場出力を上げる
U　　：推進出力を下げ、主砲充填出力を上げる
I　　：推進出力を上げ、主砲充填出力を下げる
O　　：主砲充填出力を下げ、副砲充填出力を上げる
P　　：主砲充填出力を上げ、副砲充填出力を下げる

推進出力　　：戦闘機の移動能力に関係します
エネルギー中和磁場出力：戦闘機の対ビーム防御力に関係します
主砲充填出力　　：主砲のリロードに使用するエネルギー量に関係します
副砲充填出力　　：副砲のリロードに使用するエネルギー量に関係します

各キーは、キーコンフィグで変更することができます。

4. ゲーム画面

ゲーム中のメイン画面には、下記の情報が表示されます。

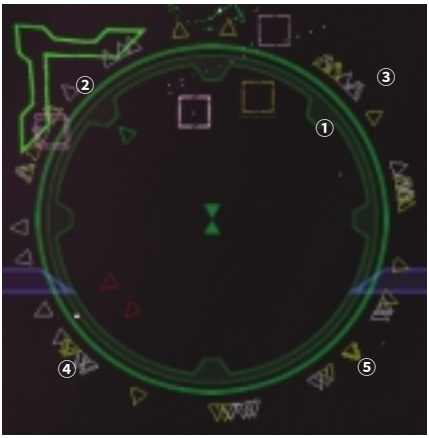


①ロックオンマーカー
　主砲が敵機を追尾中に表示されるマーカーです。
　敵機をロックオンするとマーカーが変化します。
②ミサイルロック
　ミサイルが追尾する目標を表します。
　発射されたミサイルは、ミサイルロックされた機体を追尾します。
③距離
　自機と目標との距離を表示します。
④方位メーター
　戦闘機の正面方位の遷移を示すメーターです。
　戦闘機が旋回すると、メーターは回転します。

⑤角度メーター
戦闘機の上下角度の遷移を示すメーターです。
戦闘機の俯角が変化すると、メーターは回転します。
⑥加速度メーター
戦闘機の加速を示すメーターです。
戦闘機が加速すると、メーターは回転します。
⑦燃料警告
燃料切れが近づくと表示されます。
⑧耐久警告
自機の耐久度が低下すると表示されます。
⑨撃墜機数
撃墜した敵機・敵艦の数を★マークで表示します。
10機撃墜すると、大きい★マークにまとめて表示します。
⑩プレイ時間
ゲームプレイ時間を表示します。
⑪ポイント
プレイ中に獲得したポイントを表示します。

5. 簡易レーダー

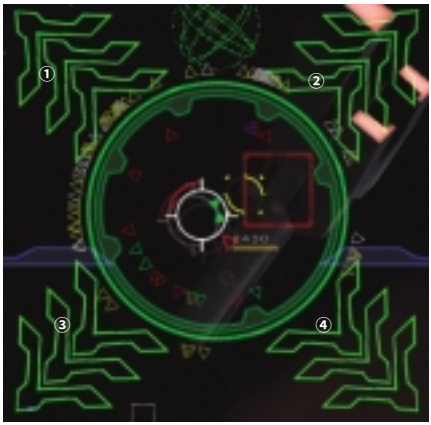
簡易レーダーでは、下記の情報が表示されます。



①レーダーサークル
　レーダーサークルの内側には戦闘艦のマーカーが表示されます。
　レーダーサークルの外側には戦闘機のマーカーが表示されます。
②機種を左上方向に旋回すると射程に捕らえられる敵のマーカーを表示します。
③機種を右上方向に旋回すると射程に捕らえられる敵のマーカーを表示します。
④機種を左下方向に旋回すると射程に捕らえられる敵のマーカーを表示します。
⑤機種を右下方向に旋回すると射程に捕らえられる敵のマーカーを表示します。

6. アラートマーカー

アラートマーカーは、下記の状態の際に表示されます。



①左前方より、敵機が接近している状態の場合に表示されます。
②右前方より、敵機が接近している状態の場合に表示されます。
③左後方より、敵機が接近している状態の場合に表示されます。
④右後方より、敵機が接近している状態の場合に表示されます。

敵機の射程範囲内に自機が存在する場合、メイン画面が赤く点滅します。

7. ロックオンマーカー

ロックオンマーカーは、下記の状態の場合に表示されます。

①主砲のロックオンマーカー

レーダーサークル内に表示された敵を、主砲の射程距離に捕らえた場合表示されます。
ロックオンマーカーは、レーダーサークル中央より敵機を追尾し、敵機をロックオンするとマーカーの形が変化します。

②ミサイルロックマーカー

可視範囲内で、最も近い敵をマークします。
発射したミサイルは、ミサイルロックマーカーが表示されている敵に向けて自動的に誘導されます。

8. 自動帰艦

出撃中、キーボードの「F6」を選択すると、自動帰艦モードとなり、自動操縦で母艦へと帰艦します。

自動帰艦中は、武器使用、機体操作は不可能となります。
自動帰艦中に「F6」キーを選択すると、自動帰艦が解除されます。

※自動帰艦で使用するキーは、キーコンフィグで変更することができます。

9. 自動追跡

出撃中、キーボードの「F3」を選択すると、自動追跡モードとなります。
自動追跡モードでは、レーダー範囲内に存在する最も近い敵機を自動操縦で追跡します。

自動追跡中は、武器使用、機体操作は不可能となります。
自動追跡中に「F3」キーを選択すると、自動追跡が解除されます。

※自動追跡で使用するキーは、キーコンフィグで変更することができます。

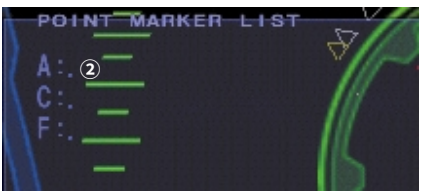
10. 計器飛行（通信対戦時のみ）

通信対戦中、ポイントマーカーが設定してある場合、ポイントマーカーを目標にした
計器飛行を実行することができます。
計器飛行を使用すると、自機はプレイヤーが選択した任意のポイントマーカーを目標に、
自動操縦で移動します。
選択したポイントマーカーが、誘導経路の起点となっていた場合、ポイントマーカー到着後も自機は誘導経路に従って自動飛行を続けます。

計器飛行中は、武器使用、機体操作は不可能となります。
計器飛行は、下記の手順で行います。

■操作手順

①キーボードの「F4」を押してポイントマーカー表を表示します。



②ポイントマーカー表から、目標地点としたいポイントマーカーをマウスで選択します。
　ポイントマーカーを選択すると、計器飛行が開始されます。

※計器飛行で使用するキーは、キーコンフィグで変更することができます。

9章　戦艦の操作

戦艦の操作方法は、下記の通りです。

1.操作方法

戦艦の操作には、下記のキーを使用します

テンキー4移動	：左	LEFT　旋回	：左
テンキー6	：右	RIGHT	：右
テンキー5	：前	UP	：上
テンキー0	：後	DOWN	：下
テンキー8	：上	テンキー1	：左ロール
テンキー2	：下	テンキー3	：右ロール
B	：ブレーキ		

Q	攻撃	：主砲
W		：副砲(一部艦には存在しません)
E		：ミサイル
S		：主砲の射程設定変更。戦艦のみ
L		：副砲の射程設定変更。戦艦のみ

F1	：レーダー画面/ゲーム画面切替
F9	：視点切替

2. 出力操作

戦艦の主砲・エネルギー中和磁場・推進出力は、それぞれエネルギー使用配分を変更することができます。
エネルギー使用配分を変更すると、よりすばやく動作できたり、砲のリロードにかかる時間の短縮を図ることができます。
出力操作には、下記のキーを使用します。

T　：推進出力を上げ、エネルギー中和磁場出力を下げる
Y　：推進出力を下げ、エネルギー中和磁場出力を上げる
U　：推進出力を下げ、主砲充填出力を上げる
I　：推進出力を上げ、主砲充填出力を下げる
O　：主砲充填出力を下げ、副砲充填出力を上げる
P　：主砲充填出力を上げ、副砲充填出力を下げる

推進出力　：艦の移動能力に関係
エネルギー中和磁場出力　：艦の対ビーム防御力に関係
主砲充填出力　：主砲のリロードに使用するエネルギー量に関係
副砲充填出力　：副砲のリロードに使用するエネルギー量に関係

3. 画面切替

戦艦プレイヤーは戦闘中、レーダー画面を表示することができます。
レーダー画面では、搭載している戦闘機に対して様々な指令を下すことができます。
レーダー画面を表示する場合は、キーボードの「F1」キーを選択してください。

4. ゲーム画面

ゲーム画面では、下記の情報が表示されます。

①ロックオンマーカー
　敵艦が主砲の射程範囲内に入ると表示されます。
②ミサイルロック
　ミサイルが追尾する目標を表します。
　発射されたミサイルは、ミサイルロックされた機体を追尾します。
③距離
　自機と目標との距離を表示します。
④方位メーター
　戦闘機の正面方位の遷移を示すメーターです。
　戦闘機が旋回すると、メーターは回転します。

⑤角度メーター
　戦闘機の上下角度の遷移を示すメーターです。
　戦闘機の俯角が変化すると、メーターは回転します。
⑥加速度メーター
　戦闘機の加速を示すメーターです。
　戦闘機が加速すると、メーターは回転します。
⑦耐久警告
　自機の耐久度が低下すると表示されます。
⑧撃墜機数
　撃墜した敵機・敵艦の数を★マークで表示します。
　10機撃墜すると、大きい★マークにまとめて表示します。
⑨プレイ時間
　ゲームプレイ時間を表示します。
⑩ポイント
　プレイ中に獲得したポイントを表示します。

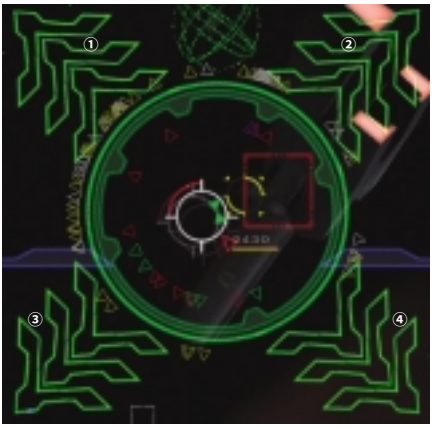
5. 簡易レーダー

簡易レーダーでは、下記の情報が表示されます。

①レーダーサークル
　レーダーサークルの内側には戦闘艦のマーカーが表示されます。
　レーダーサークルの外側には戦闘機のマーカーが表示されます。
②機種を左上方向に旋回すると射程に捕らえられる敵のマーカーを表示します。
③機種を右上方向に旋回すると射程に捕らえられる敵のマーカーを表示します。
④機種を左下方向に旋回すると射程に捕らえられる敵のマーカーを表示します。
⑤機種を右下方向に旋回すると射程に捕らえられる敵のマーカーを表示します。

6. アラートマーカー

アラートマーカーは、下記の状態の際に表示されます。



①左前方より、敵機が接近している状態の場合に表示されます。
②右前方より、敵機が接近している状態の場合に表示されます。
③左後方より、敵機が接近している状態の場合に表示されます。
④右後方より、敵機が接近している状態の場合に表示されます。

敵機の射程範囲内に自艦が存在する場合、メイン画面が赤く点滅します。

7.ロックオンマーカー

ロックオンマーカーは、下記の状態の場合に表示されます。

①主砲のロックオンマーカー

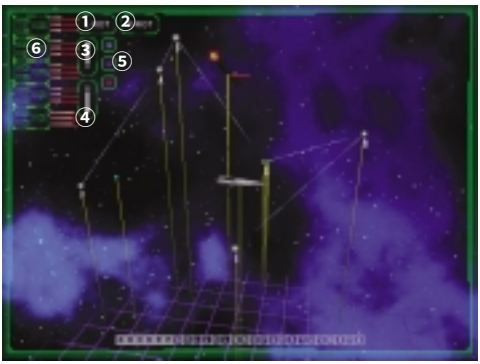
レーダーサークル内に表示された敵を、主砲の射程距離に捕らえた場合表示されます。
ロックオンマーカーは、レーダーサークル中央より敵機を追尾し、敵機をロックオンするとマーカーの形が変化します。

②ミサイルロックマーカー

可視範囲内で、最も近い敵をマークします。
発射したミサイルは、ミサイルロックマーカーが表示されている敵に向けて自動的に誘導されます。

8. レーダー画面

戦艦レーダー画面は、下記の機能をもちます。



①「L-ROT」ボタン
　レーダー画面の表示を右回転させます。
②「R-LOT」ボタン
　レーダー画面の表示を左回転させます。
③「拡大」ボタン
　レーダー画面を拡大表示します。
④「縮小」ボタン
　レーダー画面を縮小表示します。
⑤「ポイントマーカー」ボタン
　ポイントマーカーのON/OFfを行います。
　使用中のポイントマーカーのボタンは、色が変化します。
⑥「戦闘機」ボタン
　戦闘機に指示を出す際に選択するボタンです。
⑦「戦闘機マーカー表示」ボタン
　戦闘機マーカー表示のON/OFFを切り替えるボタンです。
　ボタンの色によって、表示されるマーカーの種類が変化します。
　・水色　：自艦に所属する戦闘機のマーカー表示を切り替えます。
　・青　　：自軍に所属する戦闘機のマーカー表示を切り替えます。
　・赤　　：敵軍に所属する戦闘機のマーカー表示を切り替えます。

9. ポイントマーカーコマンド

ポイントマーカーは、戦場における目印として使用します。
ポイントマーカーを設置すると、戦闘機に対してポイントマーカーを移動目標とした移動指示を出すことができます。
ポイントマーカーは、自艦以外の艦に対して設定することもできます。
また、通信対戦時では、戦闘機プレイヤーはポイントマーカーを目標地点として計器飛行が可能となります。
ポイントマーカーの設置は、下記の手順で行います。

■操作手順(戦場に設置する場合)

①任意の「ポイントマーカー」ボタンを左クリックして選択します。
②レーダー画面で、ポイントマーカーを設置したい場所まで、マウスの左ボタンを押してドラックして移動します。
③ポイントマーカーをつけたい場所までマウスカーソルを移動させたら、マウスの左ボタンをダブルクリックして
位置を固定します。
④マウスを、左ボタンを押したままドラックして上下に移動させ、高さを調節します。
⑤ポイントマーカーをつけたい高さにマウスを移動させたら、左ボタンをダブルクリックして高さを決定します。
高さを設定すると、ポイントマーカー入力コマンドを終了します。

■操作手順(艦に設置する場合)

①任意の「ポイントマーカー」ボタンを左クリックして選択します。
②レーダー画面で、ポイントを設置したい艦をマウスで選択します。
ポイントマーカーが設置されます。

10. 誘導経路コマンド

設置されたポイントマーカー間を繋いで、誘導経路を設定することができます。
誘導経路を設定すると、戦闘機は指定したポイントマーカー間を経由して自動飛行することができます。
誘導経路の設置は、下記の手順で行います。

■操作手順

①誘導経路の始点にしたい「ポイントマーカー」を左クリックして選択します。
②誘導経路の終点としたい「ポイントマーカー」を選択します。
「①」で選択した「ポイントマーカー」との間に、誘導経路を設定します。

※誘導経路は一方通行で、「始点」から「終点」の方向にのみ誘導することができます。

11.戦闘機への指示

操作中の艦が戦闘機を搭載している場合、戦闘機に対して直接指示を出してコントロールすることができます。
※他のプレイヤーが操作している戦闘機に対しては、直接指示を出すことはできません。

1.戦闘機の出撃

戦闘機の出撃は、下記の手順で行います。

■操作手順

①レーダー画面より、「自艦シンボルグラフィック」を選択します。
自艦に搭載している戦闘機小隊の数だけ、「戦闘機」ボタンが表示されます。
②出撃させたい戦闘機小隊の数だけ、「戦闘機」ボタンを左クリックします。
③目標としたいポイントマーカーを選択します。
出撃目標が設定され、「②」で選択した戦闘機小隊が出撃します。

※ポイントマーカーを設定していない場合、戦闘機を出撃させることはできません。

敵艦に接近した戦闘機小隊は、自動的に攻撃を行います。
「移動目標」として設定した敵艦に接触する前に、他の敵艦・敵機に遭遇した場合、遭遇した敵艦・敵機を攻撃対象として攻撃を行います。

2.戦闘機への移動指示

戦闘機への移動指示は、下記の手順で行います。

■操作手順

①レーダー画面より、指示を下したい戦闘機の「戦闘機」ボタンを選択します。
②目標としたいポイントマーカーを選択します。
移動目標が選択されます。

3. 戦闘機への自艦護衛指示

戦闘機への自艦防衛指示は、下記の手順で行います。

■操作手順

①レーダー画面より、「自艦シンボルグラフィック」を選択します。
　自艦に搭載している戦闘機小隊の数だけ、「戦闘機」ボタンが表示されます。
②出撃させたい戦闘機小隊の数だけ、「戦闘機」ボタンを左クリックします。
③自艦のシンボルグラフィックを選択します。
　出撃した戦闘機は、自艦に最も近い敵戦闘機部隊を攻撃します。

10章　通信対戦について

『銀河英雄伝説　ＶＳ』では、インターネットを経由して、最大16人でのネットワーク対戦を楽しむことができます。
インターネット対戦を行うには、ユーザー登録を行う必要があります。

ユーザー登録は、「無料ユーザー」登録と「有料会員」登録の二種類があり、通信対戦時に使用できる機能が異なります。

1. 無料ユーザー登録

通信対戦では、シナリオプレイモードで用意されたミッションをプレイ可能です。
登場する兵器のカスタマイズ・変更はできません。
ゲーム機能の追加サービスは基本的にありません。

2. 有料会員登録

『銀河英雄伝説外伝』では、弊社有料サイト『ソフトシティ』内に有料会員専用コンテンツを用意します。
有料会員になると、無料ユーザーが使用できる機能に加え、下記のサービスを受けることができます。

・通信対戦で「ミッションクリエイトモード」がプレイ可能となります。
・プレイ内容により得たポイントを使用して、個人専用の戦艦・戦闘艇などの兵器や、兵器に装備する武器・装備などを購入することができます。
・購入した戦艦・戦闘艇は通信対戦時に全てのモードで使用することができます。
・購入した戦艦・戦闘艇は、購入した装備を使用して武装変更や武装強化をすることができます。
・有料会員サービス向けに、ミッションデータ・新規戦艦データの追加、ゲーム機能の追加を行います。

有料会員登録を行うには、弊社有料会員サイト『ソフトシティ』の会員となる必要があります。

3. 会員登録について

会員登録を行う場合は、ゲームスターターより「ロビー対戦」を選択してください。
ロビーログインページが表示され、会員登録を行うことができます。

11章　パラメーター

1.基本パラメーター

機体の持つ、基本性能パラメーターは下記の通りです。

・耐久度(戦艦ＨＰ)
　機体の耐久度を表示します。耐久度が0になると機体は破壊されます。
・レーダー出力
　レーダーの有効範囲です。
　数値が大きいものほど、レーダー範囲が広くなります。
・基本エネルギー総出力
　機体のもつ、エンジンのエネルギー総出力です。
　数値が高いものほど、一度に大量のエネルギーを使用することができます。
　艦エネルギーは「推進力」、「エネルギー中和磁場」、「主砲充填」、「副砲充填」
　などで使用されます。
　エネルギー総出力を超えたエネルギーを消費することはできません。
・MAXエネルギー総出力
　追加パーツで引き上げることができるエネルギー総出力の上限です。
・燃料
　機体の燃料です。戦闘機のみ存在します。
　燃料が切れた戦闘機は破壊されます。
・戦闘機搭載数
　艦載機として搭載している戦闘機の数です。
　ゲーム中は3機1小隊として、小隊単位で管理します。
・搭載可能機
　艦載機として搭載することができる、戦闘機の種類です。

2. 装甲パラメーター

装甲は、敵の物理攻撃(エネルギー3、実弾、ミサイル)を吸収するシールドです。
数値が高いものほど、大きなダメージを吸収することができます。
ダメージを吸収している間は、機体の耐久度は減少しません。
装甲値分のダメージを吸収すると、装甲は破壊されて機能しなくなり、機体の耐久度が減少します。
破壊された装甲は、修理することができません。

・基本装甲値
　機体の持つ、装甲の値です。
　前後上下左右の6方向で別々の値を持ち、それぞれ個別に機能します。
・MAX装甲値
　追加パーツで引き上げられる装甲値の上限です。
　前後上下左右の6方向で別々の値を持ち、それぞれ個別に機能します。

3. エネルギー中和磁場パラメーター

エネルギー中和磁場は、レーザー攻撃(エネルギー1、エネルギー2)に対するバリアです。
数値が高いものほど、大きなダメージを吸収することができます。
エネルギー中和磁場の値分のダメージを吸収します。
エネルギー中和磁場は装甲と異なり、破壊されることはありません。
エネルギー中和磁場に配分されているエネルギーが、エネルギー中和磁場出力より少ない場合、エネルギー中和磁場の機能は弱まります。
エネルギー中和磁場に艦のエネルギーを配分していない場合、エネルギー中和磁場は機能しません。

・基本エネルギー中和磁場
　エネルギー中和磁場出力に配分されているエネルギーが100%の時に機能する、エネルギー中和磁場の値です。
・MAXエネルギー中和磁場
　追加パーツで引き上げられるエネルギー中和磁場の上限です。
・基本エネルギー中和磁場出力
　エネルギー中和磁場を、100%の状態で使用するために必要なエネルギー値です。
　使用するエネルギーは、エネルギー総出力より分配されます。
・MAXエネルギー中和磁場出力
　追加パーツで引き上げられる、エネルギー中和磁場出力の上限です。

4. 推進力パラメーター

推進力は、艦を加速する際に噴射する推進機関の能力です。
数値が高いものほど、加速度に優れます。
推進力に配分されているエネルギーが、推進出力より少ない場合、推進力は弱まります。
推進力に艦のエネルギーを配分していない場合、推進力は機能しません。

・基本推進力
　推進出力に配分されているエネルギーが100%の時に機能する、推進力の値です。
　前後上下左右の6方向で別々の値を持ち、それぞれ個別に機能します。
・MAX推進力
　追加パーツで引き上げられる推進力の上限です。
・基本推進出力
　推進力を、100%の状態で使用するために必要なエネルギー値です。
　使用するエネルギーは、エネルギー総出力より分配されます。
・MAX推進出力
　追加パーツで引き上げられる、推進出力の上限です。

5. 兵装系パラメーター

主砲、副砲、ミサイルの発射に必要なパラメーターは、下記の通りです。

・砲門数
　各兵装の砲門数です。
　砲門数が多いものほど、一度に発射する弾数が増えます。
・基本充填エネルギー
　エネルギー系兵装に対して毎秒充填できるエネルギー量の上限です。
　数値が高いものほど、大量のエネルギーを充填することができます。
　使用するエネルギーは、エネルギー総出力より分配されます。
　各充填エネルギーに配分されているエネルギーが、基本充填エネルギーより少ない場合、充填できるエネルギー量は減少します。
　充填エネルギーに艦のエネルギーを配分していない場合、武器にエネルギーを充填することができません。
　火薬砲を搭載する場合、エネルギーは使用しません。
・MAX充填エネルギー
　追加パーツで引き上げられる、充填エネルギーの上限です。

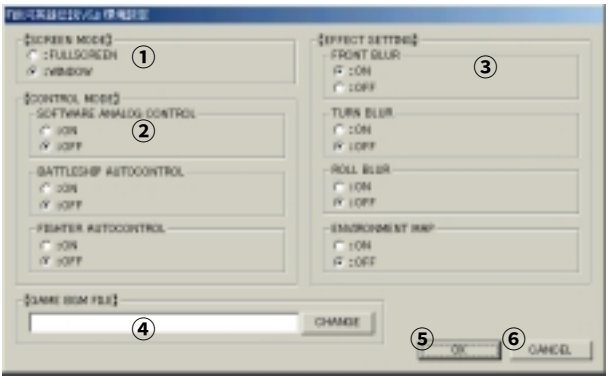
6. 武装パラメーター

武器のパラメーターは、下記の通りです。

・攻撃力
　最大出力時の、武器1門あたりの攻撃力です。
・最低攻撃力
　最低発射状態(臨界)時の、武器一門あたりの攻撃力です。
・ダメージタイプ
　武装の種類です。
　エネルギー1、エネルギー2、エネルギー3は、発射の際エネルギーを必要とします。
　実弾兵器は、発射の際にエネルギーは不要です。
　エネルギー1、エネルギー2はレーザー兵器で、エネルギー中和磁場の影響を受けます。
　エネルギー3、実弾は物理攻撃兵器で、エネルギー中和磁場の影響を受けず、装甲によってダメージが吸収されます。
・最大出力
　100%充填状態で必要とするエネルギー値です。
・臨界エネルギー値
　武器発射に必要な最低エネルギー値です。
　臨界エネルギー値にまで充填されていない武器は、発射することができません。

１２章　環境設定

環境設定では、ゲームの各種効果設定ができます。



①【SCREEN MODE】

画面表示モードを設定します。

・FULLSCREEN

画面表示モードを、フルスクリーン表示に設定します。

・WINDOW

画面表示モードを、ウインドウ表示に設定します。

②【CONTROL MODE】
機体操作系の設定を行います。

・SOFTWARE ANALOG CONTROL
パット等を使用する際、アナログ入力の有無を設定します。
ON　：アナログ入力を使用します。
OFF ：アナログ入力を使用しません。
・BATTLESHIP AUTOCONTROL
戦艦操作時に、自動噴射使用の有無を設定します。
ON　：自動噴射をONにして、常に前進噴射を行う状態とします。
OFF ：自動噴射をOFFにして、手動で前進噴射を行います。
・FIGHTER AUTOCONTROL
戦闘機操作時に、自動噴射使用の有無を設定します。
ON　：自動噴射をONにして、常に前進噴射を行う状態とします。
OFF ：自動噴射をOFFにして、手動で前進噴射を行います。

③【EFFECT SETTING】
移動時に発生する、エフェクト設定のON/OFFを行います。

・FRONT BLUR
前進加速時の発生する、残像処理の有無を設定します。
・TURN BLUR
急旋回時に発生する、残像処理の有無を設定します。
・ROLL BLUR
反転時に発生する、残像処理の有無を設定します。
・ENVIRONMENT MAP
環境マップ(鏡面処理)使用の有無を設定します。

④【GAME BGM FILE】
ゲームプレイ時に再生する、BGMを設定します。
設定方法は下記の通りです。

■操作手順
①「環境設定」画面から、「CHANGE」ボタンを選択します。
②「ファイルを開く」ウインドウから、戦闘時に再生したいBGMファイルを選択します。
※BGMとして使用できるファイルは、WAVファイルのみです。
③再生するファイルを選択した状態で「開く」ボタンを選択すると、BGMファイルが設定されます。
「キャンセル」ボタンを選択すると、BGMファイルを変更せずに「環境設定」画面に戻ります。

⑤「OK」ボタン
設定した内容を反映して、ゲームスターターに戻ります。

⑥「CANCEL」ボタン
設定した内容をキャンセルして、ゲームスターターに戻ります。

13章　キーコンフィグ

キーコンフィグでは、ゲームの操作に使用するキー割り当てを変更することができます。

①【機体操作】

・左移動
　左方向への加速で使用するボタンを設定します。

・右方向
　右方向への加速で使用するボタンを設定します。

・上方向
　上方向への加速で使用するボタンを設定します。

・下方向
　下方向への加速で使用するボタンを設定します。

・前方向
前方向への加速で使用するボタンを設定します。
・後方向
後方向への加速で使用するボタンを設定します。
・右旋回
右旋回時に使用するボタンを設定します。
・左旋回
左旋回時に使用するボタンを設定します。
・上旋回
上旋回時に使用するボタンを設定します。
・下旋回
下旋回時に使用するボタンを設定します。
・右ロール
右ロール時に使用するボタンを設定します。
・左ロール
左ロール時に使用するボタンを設定します。
・ブレーキ
減速時に使用するボタンを設定します。
・敵追跡
レーダー範囲内で、最も近くに存在する敵を追尾します。

②【戦闘機操作】
・帰還・発艦
母艦への帰還、母艦よりの発艦に使用するボタンを設定します。
・僚機攻撃指示
部下の戦闘機に対する攻撃指示に使用するボタンを設定します。
・PM一覧
戦場に設定されたポイントマーカー表表示に使用するボタンを設定します。
※通信対戦時のみ使用可能です。
・急加速
急加速時に使用するボタンを設定します。

③【戦艦操作】
・主砲射程
主砲の射程設定を切り替える際に使用するボタンを設定します。
・副砲射程
副砲の射程設定を切り替える際に使用するボタンを設定します。

④【兵器操作】
・主砲発射
主砲発射に使用するボタンを設定します。
・副砲発射
副砲発射に使用するボタンを設定します。
・ミサイル砲発射
ミサイル砲発射に使用するボタンを設定します。

⑤【エネルギー操作】
・トグル1下げ
エネルギーバランスバーの左側のトグルを左側に移動させる際に使用するボタンを設定します。
・トグル1上げ
エネルギーバランスバーの左側のトグルを右側に移動させる際に使用するボタンを設定します。
・トグル2下げ
エネルギーバランスバーの中央のトグルを左側に移動させる際に使用するボタンを設定します。
・トグル2上げ
エネルギーバランスバーの中央のトグルを右側に移動させる際に使用するボタンを設定します。
・トグル3下げ
エネルギーバランスバーの右側のトグルを左側に移動させる際に使用するボタンを設定します。
・トグル3上げ
エネルギーバランスバーの右側のトグルを右側に移動させる際に使用するボタンを設定します。

⑥【視点切替】
・メイン・レーダー
メイン画面・レーダー画面の表示切替に使用するボタンを設定します。
・視点位置
メイン画面でのプレイヤーの視点位置切替に使用するボタンを設定します。

⑦「DEFAULT」ボタン
キー設定を初期状態に戻します。

⑧「OK」ボタン
変更したキー設定を確定して、ゲームスターターに戻ります。

⑨「CANCEL」ボタン
変更したキー設定をキャンセルして、ゲームスターターに戻ります。

＜トラブルシューティング＞

マニュアルに従って操作しても正常に動作しない場合は、まず下記の点をご確認ください。

■インストールできない

○リファレンス・マニュアルの記載通りにインストールを行いましたか？
○ハードディスクの空き容量は十分に(700MB以上)ありますか？

■購入時から一度もゲームが動作しない

○インストールは正常に行われましたか？
マニュアルの記載通りにインストールを行っていない場合の動作保証はいたしかねます。
○ご使用のパソコンは動作環境を満たしていますか？
ご使用のパソコンが動作環境を満たしていない場合は、動作保証はいたしかねます。
特に「DirectX 8.1」以上が正常動作しない環境でプレイしようとすると、エラーメッセージが表示され、ゲームを開始できない場合や、画面が真っ暗になり、パソコンがフリーズして動作しなくなる場合があります。
ご使用のパソコンが「DirectX 8.1」以上に対応しているかどうか、パソコンメーカーにお問い合わせください。

■以前は正常に動作していたが、ある時、突然動かなくなった

○インストール先に指定したフォルダの名称を変更していませんか？
インストール先に指定したフォルダの名称を変更してしまうと、ゲームプログラムが起動できなくなります。
インストール先に指定したフォルダの名称は変更しないでください。
○インストールしたファイルを消去していませんか？
インストールしたファイルを消去してしまった場合は、一度アンインストールを行い、再度ゲームをインストールしてください。
○同時起動している他のアプリケーションに問題はありませんか？
本ゲームと同時に起動している他のアプリケーションが処理を占有している場合、ゲームの動作が止まってしまう場合があります。
ゲームをする際は、ウィルス検索ソフトやメニューソフトなどの他のアプリケーションを、全て終了させてからプレイしてください。

■ゲームが画面に正常に表示されない

○ご使用のコンピュータの環境は、本ゲームで使用するグラフィック機能を満たしていますか？
Windowsの「画面のプロパティ」で、色数を16ビットに設定することで動作が改善される場合があります。

○ご使用のグラフィックボードは「DirectX 8.1」以上に対応していますか？
「DirectX 8.1」以上が正常動作しない環境でプレイしようとすると、画面の表示が乱れたり、画面になにも表示されずにゲームが開始できない場合があります。
ご使用のグラフィックボードが「DirectX 8.1」以上に対応しているかどうか、ボードの製造元にお問い合わせください。

■音楽・効果音が正常に再生されない

○「DirectX 8.1」に対応する音源が正常に接続されていますか？
「DirectX 8.1」に対応していない音源をご使用の場合、効果音が再生されないなどの現象が発生する可能性があります。
ご使用の音源が「DirectX 8.1」以上に対応しているかどうか、製造元にお問い合わせください。

○ご使用のパソコンは推奨環境を満たしていますか？
処理速度の遅いパソコンでは、音飛びが起こる場合があります。

■ゲーム中に動作が不安定になる

○ゲーム中に動作が不安定になる場合は、下記の点をご確認ください。
・本ゲームと同時に他のアプリケーションを起動している場合は、起動中の他のアプリケーションを全て終了させてからゲームを起動してください。
・スクリーンセーバーを起動するように設定がされている場合は、スクリーンセーバーを起動しないように設定してください。
・省電力設定を使用している場合は、省電力設定を解除してください。

<ユーザーサポートについて>

ご使用の際は、本マニュアルをよくご覧ください。
このソフトウェアが正常に動作しない場合は、トラブルシューティングおよび下記の点をご確認ください。

○パソコン本体､ディスプレイ､その他周辺機器が正しく接続されていますか？
電源を入れ忘れていませんか？
○CD-ROMドライブがWindows上で正しく設定されていますか？
○ご使用のパソコンが「DirectX 8.1」以上に完全に対応していますか？
○ハードディスクに十分な空き容量がありますか？
○当社の推奨する以外の方法でゲームCD-ROM内のファイルをハードディスクにコピーされていませんか？
この場合は、動作の保証はいたしかねます。
また、それによる誤動作や破損についても、弊社は一切の責任を負いません。
○ご使用のパソコンのメーカーが推奨しない方法でCPU、メモリ、OSを変更していませんか？
この場合は、動作の保証はいたしかねます。
○周辺機器の相性などによる動作不良に関しては、弊社では一切の責任を負いません。

以上の点をご確認の上、このソフトウェアが正常に動作しない場合は、発生した不具合の詳細・ご使用のパソコンの環境を詳しく、弊社ユーザーサポート係にご連絡ください。

★ユーザーサポート窓口

○お問い合わせ先：TEL.042-540-0324
FAX.042-540-0841
○受付時間：午後1時から午後5時(土・日・祝祭日を除く)
○住所：〒190-0011　東京都立川市高松町3-14-15　高松町平和ビル4F
ボーステック株式会社　立川ラボ　ユーザーサポート係

このソフトウェアが、コンピュータ本体が正常な状態で動作しない場合は、無償で交換いたします。
また、ゲームCD-ROMを破損した場合は、1,500円(送料・税込)で交換いたしますので、1500円分の郵便小為替を同封してください。
ゲームCD-ROMの交換をご希望の方は、郵便番号、住所、氏名、電話番号と使用機種名、症状および「交換希望」と明記してゲームCD-ROMを同封の上、弊社ユーザーサポート係にお送りください。
※パッケージごと送付なさらないようにお願いいたします。

■ご注意

・ゲームの内容やヒントに関するお答えは、一切行っておりませんのでご了承ください。
・不具合に関するご連絡は、電話・FAXまたは封書でお願いいたします。
・新品で購入された方のみサポートを受け付けております。
中古で購入または譲渡された製品に対してはサポートをしておりません。
・マニュアルの再発行はおこなっておりませんので、大切に保管してください。
・製品出荷停止後90日を過ぎた場合は、予告なしにサポートを終了することがあります。